

ARUM KINASIH, 202.40.0129

**MEDIA PEMBELAJARAN PENINGGALAN KERAJAAN HINDU, BUDHA
DAN ISLAM BERBASIS AUGMENTED REALITY DI KELAS IV SDN 1
TEGALSURUH**, dibawah bimbingan Ichwa Kurniawa, M.Kom, dan Rizky
Wijanarko, M.Kom.

Xvi + 149 halaman

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran materi peninggalan kerajaan hindu, budha dan islam di SDN 1 Tegalsuruh kelas IV menggunakan media pembelajaran berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) serta buku paket. Media pembelajaran tersebut memiliki keterbatasana yaitu tidak dapat memvisualkan bentuk dari peninggalan kerajaan hindu, budha, dan islam. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang mampu memvisualkan bentuk peninggalan kerajaan yaitu dengan menerapkan teknologi Augmented Reality pada media pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan metode pengembangan sistem multimedia yang memiliki enam tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan ditribusi. Dalam pembuatan media pembelajran ini dibutuhkan juga alat bantu pengembangan sistem yaitu struktur navigasi, flowchart, LKT (Lembar Kerja Tampilan) dan storyboard. Pengujian media pembelajaran ini menggunakan metode pengujian GUI dan UAT. Setelah melalui berbagai macam proses dihasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran peninggalan kerajaan hindu, budha dan islam berbasis Augmented Reality yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran peninggalan kerajaan. Aplikasi ini masih dapat dikembangkan dengan menambahkan bentuk objek 3D menjadi lebih banyak serta menambahkan bentuk variasi soal pada kuis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Peninggalan Kerajaan, Augmented Reality

ARUM KINASIH, 202.40.0129

**MEDIA PEMBELAJARAN PENINGGALAN KERAJAAN HINDU, BUDHA
DAN ISLAM BERBASIS AUGMENTED REALITY DI KELAS IV SDN 1
TEGALSURUH**, Under the guidance of Ichwa Kurniawa, M.Kom., and Rizky
Wijanarko, M.Kom.

Xvi + 149 Page

ABSTRACT

In the process of learning material on the heritage of Hindu, Buddhist and Islamic kingdoms at SDN 1 Tegalsuruh class IV using learning media in the form of LKS (Student Worksheets) and textbooks. This learning media has limitations, namely that it cannot visualize the heritage of Hindu, Buddhist and Islamic kingdoms. Therefore, learning media is needed that is able to visualize the form of heritage by applying Augmented Reality technology to learning media. This learning media was created using a multimedia system development method which has six stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing and distribution. In making this learning media, system development tools are also needed, namely navigation structures, flowcharts, LKT (Worksheet Display) and storyboards. Testing this learning media uses GUI and UAT testing methods. After going through various processes, an Augmented Reality-based learning media application for Hindu, Buddhist and Islamic royal heritage was produced which can be used as a learning tool for royal heritage. This application can still be developed by adding more 3D object shapes and adding various forms of questions to the quiz.

Keyword : *Learning Media, Historical Relics Of The Kingdom, Augmented Reality*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya sehingga terselesaikannya skripsi yang berjudul “**MEDIA PEMBELAJARAN PENINGGALAN KERAJAAN HINDU, BUDHA DAN ISLAM DI KELAS IV SDN 1 TEGALSURUH**” sesuai yang direncanakan. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan dukungan semangat dan bantuan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom, selaku Ketua STMIK Widya Pratama Pekalongan.
2. Much. Rifqi Maulana, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Ichwa Kurniawa, S.Kom, M.Kom., selaku pembimbing I dan Rizky Wijanarko, M.Kom., selaku pembimbing II, yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Widya Pratama, yang telah mendidik dan memberikan ilmunya.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa dalam keadaan apapun.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun tentunya sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Pekalongan, 3 Juli 2024



ARUM KINASIH